

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan analisis data yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan aplikasi *capcut* pada mata pelajaran Pendidikan agama Islam dan budi pekerti siswa kelas X SMK Al-Mustawa Prambontergayang Soko Tuban dilaksanakan dengan melalui beberapa tahapan, diantaranya adalah tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Tahap perencanaan guru membuat modul ajar. Tahap pelaksanaan ada tiga kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Tahap Evaluasi yang digunakan ada dua yaitu evaluasi proses dan evaluasi hasil akhir.
2. Kelebihan dari pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan aplikasi *capcut* adalah: siswa terlihat antusias, aktif, dan kreatif, siswa mudah menguasai materi pembelajaran, video hasil proyek mudah diakses, aplikasi *capcut* yang mudah digunakan, dan yang terakhir hasil proyek berupa video dapat disaksikan berulang-ulang. Sedangkan kekurangannya adalah: membutuhkan waktu lama, tidak adanya LCD/proyektor untuk presentasi, siswa hanya menguasai materi bagiannya saja, membutuhkan paket data, dan yang terakhir adalah keluhan siswa yang belum mahir menggunakan aplikasi *capcut*.

B. Saran

Setelah memperhatikan data lapangan serta analisis data dan kesimpulan, maka peneliti memberikan beberapa saran diantaranya:

1. Bagi guru

Guru pendidikan agama Islam dan budi pekerti kelas X SMK Al-Mustawa Prambontergayang Soko Tuban bisa menjadikan penelitian ini sebagai referensi dalam menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dan menggunakan media pembelajaran yang berbasis IT.

2. Bagi siswa

Agar lebih semangat belajar dan mencari referensi pengetahuan dari berbagai sumber belajar. Selain itu, lebih semangat lagi dalam mempelajari penggunaan aplikasi *capcut* agar video yang dihasilkan semakin bagus untuk kedepannya.

3. Bagi lembaga

Agar lebih mendukung lagi terkait sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan aplikasi *capcut*.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan untuk bisa mengkaji lebih banyak sumber maupun referensi yang terkait dengan pembelajaran berbasis proyek menggunakan aplikasi *capcut* agar hasil penelitiannya dapat lebih baik dan lebih lengkap lagi.